

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-95860
(P2002-95860A)

(43) 公開日 平成14年4月2日 (2002. 4. 2)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テ-マ-ト(参考)
A 6 3 F 9/00	5 1 3	A 6 3 F 9/00	5 1 3 2 C 0 0 1
	5 1 2		5 1 2 C
13/12		13/12	Z

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 5 頁)

(21) 出願番号 特願2000-292833(P2000-292833)

(22) 出願日 平成12年9月26日 (2000. 9. 26)

(71) 出願人 500449983

株式会社コーホー

東京都渋谷区東三丁目二十二番八号

(71) 出願人 500449994

土谷 忠壽

東京都杉並区下井草3丁目25番7号

(72) 発明者 土谷 忠壽

東京都杉並区下井草3丁目25番7号

(74) 代理人 100074169

弁理士 広瀬 文彦

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA17 BD00 BD03 BD07

CB01 CB08 CC02 CC03

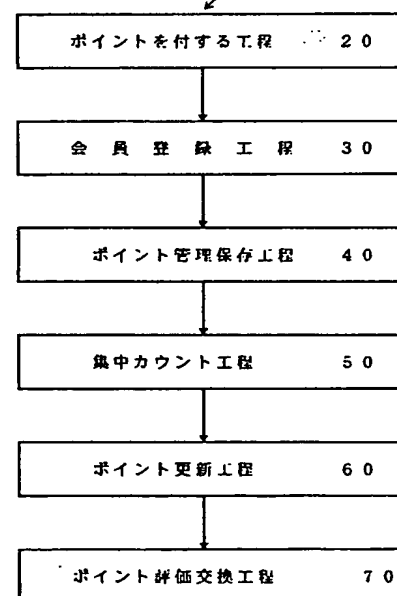
(54) 【発明の名称】 獲得ポイント管理・評価方法

(57) 【要約】

【課題】 ゲームをコンピュータ端末で配信し、登録会員が利用料を払ってプレーすることにより、金銭的に評価可能なポイントを獲得できるゲームの提供およびプレイの結果としての獲得ポイントを管理・評価する方法を提供する。

【解決手段】 コンピュータや携帯電話等の電子端末を利用するゲームで、各ゲームに利用ポイント（利用料）と勝利／喪失ポイントまたは獲得ポイントを付する工程と、システムの内容を了解して利用料を支払う会員となる会員登録工程と、獲得ポイント状況を管理保存する工程と、獲得喪失ポイントとゲーム利用ポイントを集中カウントする工程と、保管管理したポイントを積算するポイント更新工程と、積算したポイントの評価してポイントガードやプリペイドカードまたは景品等を交換するポイント評価交換工程とからなる構成である。

獲得ポイント管理・評価方法 10



【特許請求の範囲】

【請求項1】 コンピュータや携帯電話等を含む多種の電子ディバイスを用いた各種のゲームにおいて、各ゲームに利用ポイント（利用料）と勝利／敗戦ポイントおよび獲得ポイントを付する工程と、該ポイントが付されたゲームにシステムの内容を了解して会員となり、ゲームを利用する意思を表示する利用料支払および会員登録工程と、現在のポイント状況をコンピュータを介して管理保存する工程と、勝利獲得ポイント、敗戦喪失ポイントまたは成果獲得ポイント、ゲーム利用ポイントを自動的に集中カウントする工程と、保存管理したポイントに集中カウントした獲得または消失したポイントをポイントの増減として順次積算するポイント更新工程と、積算獲得したポイントを評価してポイントガードやプリペイドカードまたは景品等を交換するポイント評価交換工程と、とからなることを特徴とする獲得ポイント管理・評価方法

【請求項2】 前記利用意思を表示する会員登録工程は、月額の情報受信料（ゲーム配信料）を支払う会員の申込工程と、会員登録工程とからなることを特徴とする請求項1記載の獲得ポイント管理・評価方法

【請求項3】 請求項2の月額の情報受信料（ゲーム配信料）の支払いを含む会員申込工程は、クレジットカード会社を介してクレジットカード会社経由で会員から情報受信料および利用料を徴収することを特徴とする請求項1記載の獲得ポイント管理・評価方法

【請求項4】 前記ポイント評価交換工程は、獲得／喪失ポイントをもって一定の条件のもとで提携した通信事業会社との間で電話通信代金と相殺できる特定の景品等を獲得できることを特徴とする請求項1記載の獲得ポイント管理・評価方法

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明はコンピュータやインターネットや携帯電話等の多種多様の電子ディバイスを用いたゲームに関し、特にゲームの勝敗や得点にポイントを与えて賞品等と交換することができる獲得ポイント管理・評価方法に関する。

【0002】

【従来の技術】従来の各種電子ディバイスを用いたゲームは獲得ポイントや勝敗を純粋に追求するものであり、その結果が直ちにカジノやパチンコのように評価されて金員や賞品（景品）と交換できることは無かった。また、コンピュータという機械が対戦相手となるゲームが主流で、対戦相手として他の当事者が存在する対戦型のゲームは少なかった。従って、勝敗や獲得ポイントに対

する関心が低く、現実には、単に知人に自慢したり、インターネット上で特定のゲームで何点獲得したと公表したり、同好の士と獲得ポイントを競い合うことがせいぜいの結果であった。勝利により具体的に賞品等を獲得したり、対戦相手から何らかの獲得物を得たりするという現実的な要請は従来は顕在化していなかった。

【0003】しかしながら、コンピュータは加速度的に急速に普及し、携帯電話も広範囲に普及した。特に、携帯電話は1979年に日本自動車電話のサービスがスタートして以来、徐々に普及し、郵政省の統計データによると既に、約5000万台が稼働している状態で、アメリカに次ぐ世界第2位の携帯電話保有数を誇る大国になって来ている。確かに、携帯電話は今や単なる通話用のルーツ（機械手段）としてだけではなく、インターネットに接続できる携帯端末として広く活用されるようになった。最新の携帯電話は、インターネットを利用した電子メールの受信や、Webサイトのブラウジング機能が基本機能として搭載されている。さらに、eコマースでは携帯電話は携帯端末としてC to C（Consumer to Consumer：消費者個人対個人）のコミュニケーションツールとしてのみならずB to C（Business to Consumer：企業対個人）、B to B（Business to Business：企業対企業）の取引用のツールとしても利用されている。

【0004】インターネットを利用した通信販売や音楽配信、ゲーム配信といったサービスは、今後のビジネスの成功の必要条件として認知されて来ている。ゲーム事業についても、携帯をインターネット接続端末として利用した対戦型ゲーム等が増えることが考えらる。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】本発明の目的は、従来は存在しなかったゲームの獲得ポイントや勝敗の結果がポイントとして金銭等の交換評価の対象となるようなゲームを携帯電話の端末を含めたコンピュータを利用して配信し、ユーザーが会員として登録して利用料を払ってプレーすることにより、ゲームの結果如何で賞品や金銭的に評価可能なポイントを獲得できる手軽な娯楽としてのゲームの提供およびプレイの結果としての獲得ポイントを管理・評価する方法を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記の目的を達成するために本発明にかかる獲得ポイント管理・評価方法は、コンピュータや携帯電話等を含む多種の電子ディバイスを用いた各種のゲームに於いて、各ゲームに利用ポイント（利用料）と勝利／喪失ポイントまたは獲得ポイントを付する工程と、該ポイントが付されたゲームにシステムの内容を了解して会員となり、ゲームを利用する意思を表示する利用料支払および会員登録工程と、現在のポイント状況をコンピュータを介して管理保存する工程と、勝利獲得ポイント、敗戦喪失ポイントまたは成果獲

得ポイント、ゲーム利用ポイントを自動的に集中カウントする工程と、保管管理したポイントに集中カウントした獲得または消失したポイントをポイントの増減として順次積算するポイント更新工程と、積算獲得したポイントを評価してポイントガードやプリペイドカードまたは景品等を交換するポイント評価交換工程とからなる構成である。

【0007】また、利用意思を表示する会員登録工程は、月額の情報受信料（ゲーム配信料）を支払う会員の申込工程と、会員登録工程であり、月額の情報受信料（ゲーム配信料）の支払いを含む会員申込工程は、クレジット会社を介してクレジット会社経由で会員から情報受信料および利用料を徴収することからなり、また、ポイント評価交換工程は、獲得／喪失ポイントをもって一定の条件のもとで提携した通信事業会社との間で電話通信代金と相殺できる特定の景品等を獲得することができる。

【0008】

【発明の実施の形態】以下に本発明に係る獲得ポイント管理・評価方法を図面に示す実施例により詳細に説明する。図1は本発明にかかる獲得ポイント管理・評価方法の各工程を示すフローチャートであり、図2は本発明の概略を示す構成図である。本発明に係るコンピュータや携帯電話等を含む多種の電子デバイスの獲得ポイント管理・評価方法10は、ポイントを付する工程20と、利用料支払および会員登録工程30と、ポイント管理保存工程40と、集中カウントする工程50と、ポイント更新工程60と、ポイント評価交換工程70とからなる構成である。

【0009】この発明を管理するセンターは、インターネット等を利用したすべてのゲームにおいて「勝利データ」「獲得ポイント」等のデータを「管理・保管」し、「賞品の提供」「表彰」の全てを処理する。すなわち、センターが、これらゲームの「公認審判」であり「公認得点保管人」として共に「公認賞品授与人」として全体の事業を運営する。これにより、パチンコやパチスロのようにユーザーへの賞品の提供が現実的に可能となり、ゲーム参加者の目的意識を具現化し成功報酬システムを実現することができる。

【0010】ポイントを付する工程20は、各ゲームについて、ゲーム毎に異なるゲーム利用料（参加費）を設定する工程であると同時に、ゲームを行った結果として発生する勝利に対する勝利ポイント、および敗戦により喪失する敗戦ポイントまたは、勝敗という要素でなくゲーム毎に発生する獲得ポイントを各ゲーム毎に設定する工程である。通常のゲームには対戦型、カジノ型、その他（釣りゲーム・シミュレーション）等々でそれぞれ勝敗があったり、独自の認定による獲得点数が個々に付けられている。これらの勝敗の得失点や獲得点数は、各ゲーム間では相互に関連性がなく、ゲーム毎に完結してい

て、ゲーム相互間のポイントを交換するような思想はなかった。そこで、ゲームの特性、難易度、魅力の度合い、又は得点の射倖性の程度等によってゲーム毎に個別の利用料を設定できるシステムを採用した。

✓【0011】本発明は、ゲームの勝敗や得失点とプレイの成果である獲得点数に一定の基準をもって、それぞれ独自の共通ポイントを各ゲーム毎に与え、獲得したポイントを相互に互換可能にする方式を取っている。また、それぞれのゲームの難易度や獲得点数の大小に応じてゲームへの参加費としての利用料を定めている。利用料と得失点や獲得点数は直接関連はないが、各種種類のゲームを統一的な評価のもとに共通に点数化して各ゲーム毎に差を付けてポイントを付与している。これにより、ポイントが統一的されて共通ポイントを管理することにより、全体のポイントの積算管理が可能となった。従って、ゲームの利用料もこの共通ポイントによって支払うことも可能である。

【0012】ちなみに、ゲームに対する配当を利用料金の50%に設定し、勝率を1%から100%までの100区分に設定した場合、ゲームを対戦型、カジノ型、その他（釣りゲーム・シミュレーション）型の3区分に分けて、さらに各ゲームを難易度別に3区分に分類すると、 $100 \times 3 \times 3 = 900$ 種類のサイトを開設することができる。これにより、クライアントは各自の実力に合わせて各種のゲームを自分で選択した難易度で楽しむことができ、かつ、初心者でも十分にポイントの獲得可能性が得られる。

【0013】利用料支払および会員登録工程30は、特定のポイントが付与されたゲームを、そのポイント獲得システムまたは勝敗の得失点およびその利用料を理解し、得喪の内容を承諾了解した上で会員となる者に対してだけゲームの利用を許可して利用料を徴収する工程であり、利用者は利用料を支払うと同時に新規参加者にとっては会員として登録される会員登録工程でもある。会員となった者からゲームへの参加費である利用料を徴収する工程と会員の登録工程とは別に設定することも可能である。

【0014】会員の登録事項は、氏名、年齢、性別、国籍、住所、電話番号、Fax番号、E-mailアドレス、所属（勤務先）、清算方法等が考えられる。ただし、これらの登録事項を全て具備する必要はなく、清算方法と連絡先以外の事項は選択的であっても良い。また、清算方法としてはクレジットカードに限定されるものではなく、電子商取引として認められるもの他、ポイントデポジットやwebマネーまたはプリペイド方式であってもポイントデポジットへの直接送金であっても可能である。また、ビジターとして利用料金を前払いすれば利用可能であり、獲得ポイントが発生した時点で本登録することも可能である。

50 ✓【0015】ゲームセンター等では、ゲームの結果に関

わらず、ゲーム毎に装置の利用料を支払うのが一般的であるが、通常の家庭用のゲームでは、利用料とか、獲得ポイントの金銭的な評価が与えられるという事は行われていない。しかしながら、この発明にかかるシステムでは、獲得点数に評価が与えられると同時に、ゲームに参加する者に対してゲーム利用料が課される。競技者であるクライアントは、まず、自己のポイント进行管理する番号をもらい受け、次にゲームを利用するためのポイントをセンターから購買して自己の積算ポイントの番号に加算する。ゲーム利用料も前述の通り共通ポイントで支払うことが可能であり、積算されたポイントを有する者は、自己の所有する積算ポイントの中から利用料を自動的に引き落とすことができる。ポイントによる支払方法は、積算されたカードによる支払であっても、センターの蓄積ポイント情報にアクセスして引き落とす方式であっても良い。

✓【0016】ポイント管理保存工程40は、現時点の利用可能ポイントの管理および保存工程であり、まず、参加者かつ競技者であるクライアントはポイント管理の番号を取得し、ゲームを利用するためのポイントをセンターから購買して、積算ポイント管理工程に入れる。この番号に積算されたポイントからゲーム利用料が支払われる他、勝敗のあるゲームでは勝利者ポイントが加算される。ただし、勝負に負けた場合は敗者マイナスポイントが付加されて積算ポイントから減算される。獲得または損失するポイントの量は、予めゲームに参加する前に表示部分を見ることにより、利用者が了解している事項である。ゲーム終了後は、それぞれのクライアント毎に成績に応じて積算ポイントが加算されたり減算されたりする。現在のポイント状況はコンピュータを介して何時でもクライアントの要求に応じて手元に供給されるシステムである。

✓【0017】集中カウントする工程50は、ゲーム利用ポイントおよび、各ゲームの勝利獲得ポイントまたは敗戦喪失ポイントと、点数獲得ゲームの成果獲得ポイントを一か所に集中させて積算または減算し、集中してカウントする工程である。勝利獲得ポイントまたは敗戦喪失ポイントまたは成果獲得ポイントは、管理センターにおいて自動的にカウントされる。

【0018】ポイント更新工程60は、獲得または喪失（消費）したポイントは、新たなポイントの変動として従前より保存管理しているポイント加算または減算される。集中カウントしたポイントはポイントの増減を反映して順次積算され積算ポイントは更新される。

【0019】ポイント評価交換工程70は、積算獲得し更新されたポイントに価値評価を与えて金額評価し、その金額に応じてポイントガードやプリペイドカードまたは景品等を交換する。また、電話料金の徴収の際に代金を支払えることが最終的には理想であるが、現行の精度では、一定の条件のもとで提携した通信事業会社が発行

する電話通信代金と相殺できる特定の景品を獲得することにより実現することができる。

【0020】獲得ポイントの評価管理する管理センターとは別主体とした古物業者をこのシステムの外に設置することも可能である。古物業者は、管理センターとは無関係な独立した営業主であり、独自の営業を推進する。古物業者は一定の条件の下で交換価値のある「特定品」について優先的に取り扱う。業者毎に独自で会員を登録し、インターネット上で取引を行う。管理センターは会員が獲得した「特定品」について依頼により保管管理を行い、保管した「特定品」について預り証を発行する。会員は、預り証を古物業者に売却することが可能で、古物業者は対価としての金銭を当該会員に支払う。「特定品」の預り証を買取った古物業者は、預り証を引き取る商社に再販売することにより、支払い対価を受け取る。また、商社は保管されている「特定品」を管理センターから受け戻して清算する。上記によれば、このシステムで獲得したポイントで、評価交換して入手した特定品をインターネット上で交付される預り証にすることにより現実に換金することも可能となる。

【0021】

【発明の効果】上記詳述した本発明にかかる獲得ポイント管理・評価方法によれば、

1 各ゲームに独自の利用ポイント（利用料）と勝利／敗戦ポイントおよび獲得ポイントがつけられるので個性化ができ、利用料の支払や会員登録、その他の管理が共通ポイントによって一律にでき、かつゲームの獲得ポイントや勝敗の結果がポイントとして金銭等の交換評価の対象となる他、獲得ポイントが相互に返還できるので無駄がなく便利になる。かつ、ゲームの結果如何では賞品や金銭的に評価可能なポイントを獲得できる手軽な娯楽としてのゲームが家庭に居ながら簡単に入手できる。

【0022】2 月額の情報受信料（ゲーム配信料）を支払う会員の申込工程が明確であるので、管理が明確で間違いが少ない。但しゲームによっては利用毎に別途利用料を支払うので明解である。

3 月額の情報受信料（ゲーム配信料）並びに別途の利用料の支払いがクレジットカード会社・WEBマネーを介して徴収できるので煩瑣となることがない。4 獲得／喪失ポイントを電話通信代金と相殺できる特定の景品と交換できるので、一定の条件のもとで提携した通信事業会社にあつては電話料として清算できるシステムを利用すれば電話料と相殺してゲーム代等の支払ができるので簡便である。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の獲得ポイント管理・評価方法の各工程を示すフローチャート

【図2】 本発明の概略を示す構成図である。

【符号の説明】

10 獲得ポイント管理・評価方法

* 50 集中カウントする工程
60 ポイント更新工程
* 70 ポイント評価交換工程

【图 2】

